Utilitários

MICROSOFT WRITE NO ATARI ST É MELHOR

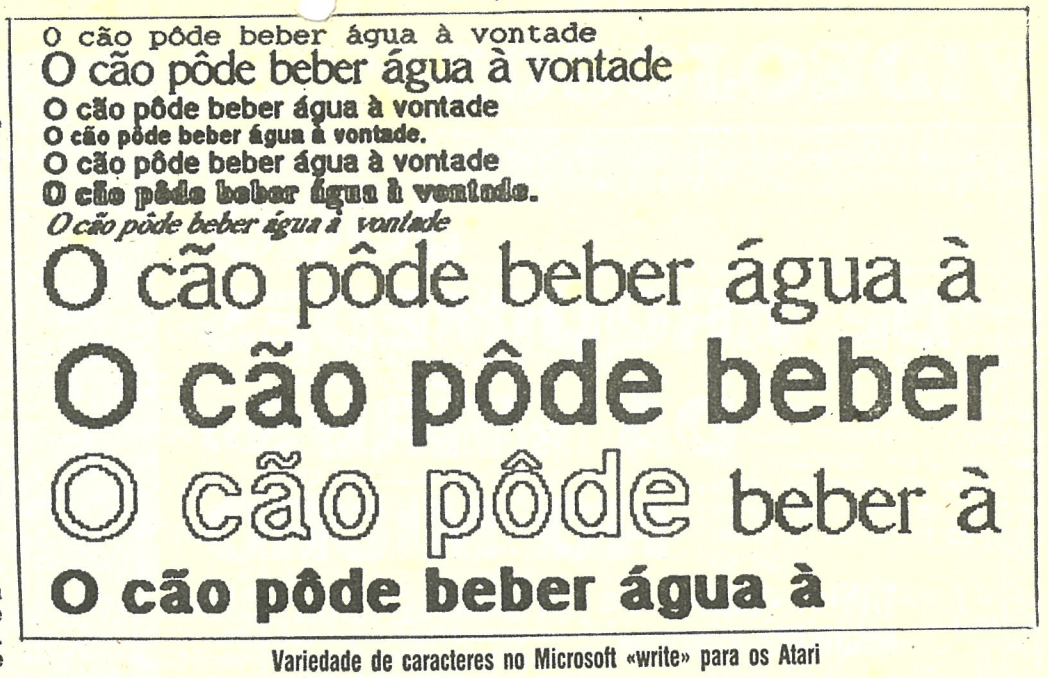
O processador de texto WRITE, da Microsoft, é bem conhecido, porque acompanha o Windows, com o Paint. É relativamente simples, mas tem como principal vantagem a diversidade de tipos de caracteres que admite, permitindo criar documentos semelhantes aos obtidos pelos processos normais de tipografia com composições adequadas. É muito flexível, principalmente quanto à mudança dos tipos de caracteres — se se decidir uma alteração do tipo não é necessário escrever tudo de novo, como acontece noutros processadores de texto. No WRITE a mudança faz-se imediata e automaticamente, e é apresentada no «écran»: o que se vê neste é o que depois surge no papel.

Infelizmente não há bela sem senão e o WRITE quando usado nos PC, como até há pouco era a única possibilidade, tem várias desvantagens: em primeiro lugar, pelo menos nas versões que temos testado, apesar de existir uma opção dita de caracteres portugueses (e até de «brasileiros!») ela dá acesso aos caracteres espanhóis (!) e recusa-se a aceitar os nossos ainda que eles estejam presentes no teclado. E mesmo nos PC-AT, a operação é algo lenta, quer na escrita quer na impressão.

Esses problemas não existem, contudo, na versão ora disponível para o Atari ST. Os caracteres portugueses podem ser introduzidos a partir do teclado. A edição e a impressão têm uma rapidez normal. Mas o mais importante é que o programa foi consideravelmente melhorado, aproximando-se muito das características dos editores de mesa. Permite compor páginas com colunas, rodapés e cabeçalhos, e numerar pares e ímpares com algarismos árabes ou romanos, ou com letras. Dispõe de um «clipboard», ou seja, de uma memória para guardar trechos ou elementos a copiar ou transpor, e pode criar uma estrutura própria de ficheiro, com inserção de documentos e dados. Além disso, possue um HELP muito completo e constantemente acessível, permitindo uma consulta muito rápida e elucidativa. Uma grande evolução, sem dúvida, em relação às versões que conhecíamos. Permite também criar um glossário, ou seja uma série adicional de comandos e frases, dando acesso directo a funções como, por exemplo, a criação de notas de rodapé, ou permitindo a repetição de termos e frases.

O utilitário de SETUP para a impressora contém uma larga variedade de opções incluindo o acesso à Atari Laser, e pode também ser usado para instalar as comunicações por «modem». Embora o HELP não o explique, há duas possibilidades de impressão: normal, com 10, 12 ou 15 caracteres por linha, ou espaçamento proporcional, e gráfico. Nesta última, a impressão reproduz o texto exactamente como ele é mostrado no «écran».

O WRITE, mesmo na versão Atari ST, não é de modo algum o mais avançado dos processadores de texto: não prevê a inserção de imagens, nem dispõe de hifenização automática (quebra de sílabas). Mas quando necessário isso pode ser compensado pelo uso em conjunto com o Fleet Street Publisher, que dispõe dessas opções.



Variedade de caracteres no Microsoft «write» para os Atari

Spectruns & C.ª

CP/M E MALLARD BASIC JÁ DISPONÍVEIS PARA O +3

NOTICIÁMOS há tempos que o CP/M PLUS e o Mallard BASIC já podiam ser usados no Spectrum + 3. Podemos agora anunciar que a disquete já está disponível no nosso mercado e que por amabilidade da Triudus a estamos a testar.

A disquete é acompanhada por um volumoso manual — nada menos de 358 páginas! — mas não há razão para sustos. Quer em relação ao CP/M PLUS, quer ao Mallard BASIC, os textos são muito acessíveis, muito mais claros do que os dos manuais dos Amstrad CPC 6128 e PCW 8256/8512. Diremos mesmo que são superiores a tudo quanto vimos escrito sobre tais matérias e que quem os leia se tornará um perito nelas sem dar por isso.

Como se sabe, o interesse maior do CP/M é o acesso que ele permite a um imenso número de programas de aplicações, como o «SuperCalc 2», a «dBASE II», etc. Durante largos anos, o CP/M foi a «norma da indústria» e a maior parte dos programas profissionais baseava-se nele — quatro ou cinco anos atrás, um computador de CP/M, com características semelhantes às do + 3, custava uma largas centenas de contos... Nos últimos tempos muitas outras aplicações têm sido desenvolvidas para os Amstrad CPC 6128 e PCW, todas elas a preços muito inferiores às dos programas usados nos PC.

Um manual magnífico

O manual da nova disquete contém instruções muito claras para o uso das disquetes do CPC e dos PCW no Spectrum + 3. Estamos a escrever as presentes linhas imediatamente depois de termos recebido a disquete e o manual e, portanto, ainda não tivemos tempo de proceder a um ensaio devidamente aprofundado, mas devemos notar que para o CP/M trabalhar no Spectrum foi preciso recorrer a ardis extremamente engenhosos — o Spectrum trabalha a 32 colunas enquanto o CP/M trabalha a 80. Em consequência, a disquete contém utilitários que permitem converter o «écran» para 51 colunas por 24 linhas, ou para 80 colunas em duas «páginas» paralelas com sobreposição parcial.

Outro problema é o de que nem todas as disquetes são fornecidas no formato de 128 Kb úteis por face — na actualidade há mesmo uma tendência para apresentar os novos programas no formato de 720 Kb usado nos PCW 8512 e 9512. Mas em qualquer caso o máximo que um programa ou uma ficha de dados pode ter em CP/M é de 64 Kb, o que significa que é possível a sua transferência para as disquetes do Spectrum — e o manual dá todas as instruções necessárias.

A conclusão óbvia é a de que a aplicação do CP/M ao Spectrum foi feita com um cuidado realmente exemplar.

As vantagens do Mallard BASIC

Quanto ao Mallard BASIC — que só é acessível através do CP/M — tem a vantagem invulgar de permitir elaborar ficheiros indexados e automaticamente ordenados. Além disso é muito rápido e exacto, nos cálculos numéricos. Acompanha os PCW e há muitas implicações que o usam, um bom número delas desenvolvido no nosso País, o que foi um não pequeno feito, porque o manual nada tinha de prático. O de agora, como dissemos, é excelente; contém inúmeros exemplos, ponto por ponto, e foca praticamente todas as potencialidades do Mallard. Não se pense, todavia, que ele trata somente dos aspectos elementares. Os peritos encontram nele tudo quanto poderão precisar, incluindo a descrição das rotinas necessárias à gestão das disquetes e à ligação com periféricos, ao uso dos Spectrum como terminais e até aos livros de referência!

Quanto à disquete, para além dos programas de base — «CPM», «RAMDISC» e «BASIC» — inclui todos os utilitários usuais e muitas ferramentas de programação não usualmente disponíveis, como os necessários para configurar a porta série.

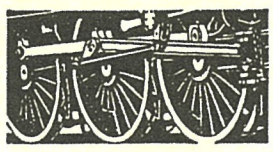
O Spectrum e os «compatíveis de entrada»

Contra o que muitas pessoas supõem, Clive Sinclair não concebeu o Spectrum para ser um computador de jogos, mas sim para ser um instrumento, uma maneira de aprender o máximo sobre o funcionamento e uso dos computadores por um dispêndio mínimo. Com o CP/M e um manual tão acessível e tão completo, aliados à unidade de disquete e ao teclado do + 3, pode dizer-se que esse objectivo foi finalmente alcançado. Note-se que apesar do aparecimento dos chamados «compatíveis de entrada», o preço do Spectrum + 3 situa-se ainda bastante abaixo daqueles, inclusive quanto ao novo Sinclair P 200. Um sistema pessoal ou profissional baseado no + 3 e constituído por computador, monitor e impressora custa 20 a 30 contos menos do que um PC dos mais económicos...

Nas próximas semanas, nesta secção, iremos dando conta das particularidades do + 3 nas aplicações do CP/M PLUS.

CP/M Plus
and
Mallard BASIC
for the Spectrum +3

USER GUIDE



LOCOMOTIVE SOFTWARE

CAMPANHA DE TROCAS DE ELECTRODOMÉSTICOS

A PEDIDO DOS NOSSOS CLIENTES A CAMPANHA CONTINUA.

A OPORTUNIDADE QUE ESPERAVA CHEGOU, COM MENOS DINHEIRO PODE AGORA TER EM SUA CASA TODO E QUALQUER ELECTRODOMÉSTICO NOVO, MAIS BARATO, TROCANDO PELO VELHO.

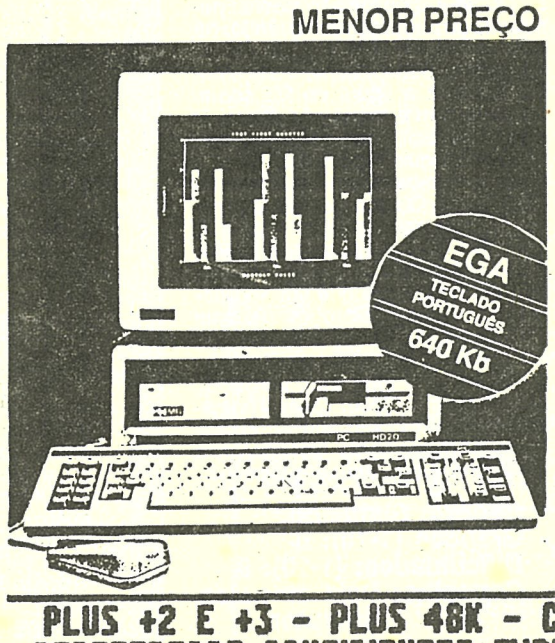
DESDE FRIGORÍFICOS ★ TV ★ VÍDEO ★ ESQUENTADORES ★ MÁQUINAS DE LAVAR ROUPA E LOIÇA ★ FERROS DE ENGOMAR ★ APARELHAGENS ★ AUTO-RÁDIOS ★ MÁQUINAS DE ESCREVER E UMA VASTA GAMA À SUA DISPOSIÇÃO.

SÓ NO **JAPÃO RÁDIO** DE *ABEL PEREIRA GUEDES, LDA.*
RUA PROFESSOR LIMA BASTO, 85
(À PRAÇA DE ESPANHA)

TELEFONES 726 48 21 - 726 26 01
ESTAMOS ABERTOS AOS SÁBADOS, DOMINGOS E FERIADOS

MICRO MASTER - INFORMÁTICA
CENTRO COMERCIAL OCEANO LOJA 53-ODIVELAS-9827492
CENTRO COMERCIAL OLAIAS LOJA 103-LISBOA-895593

AMSTRAD PC1640
MAIOR RESOLUÇÃO
MAIS MEMÓRIA
MENOR PREÇO

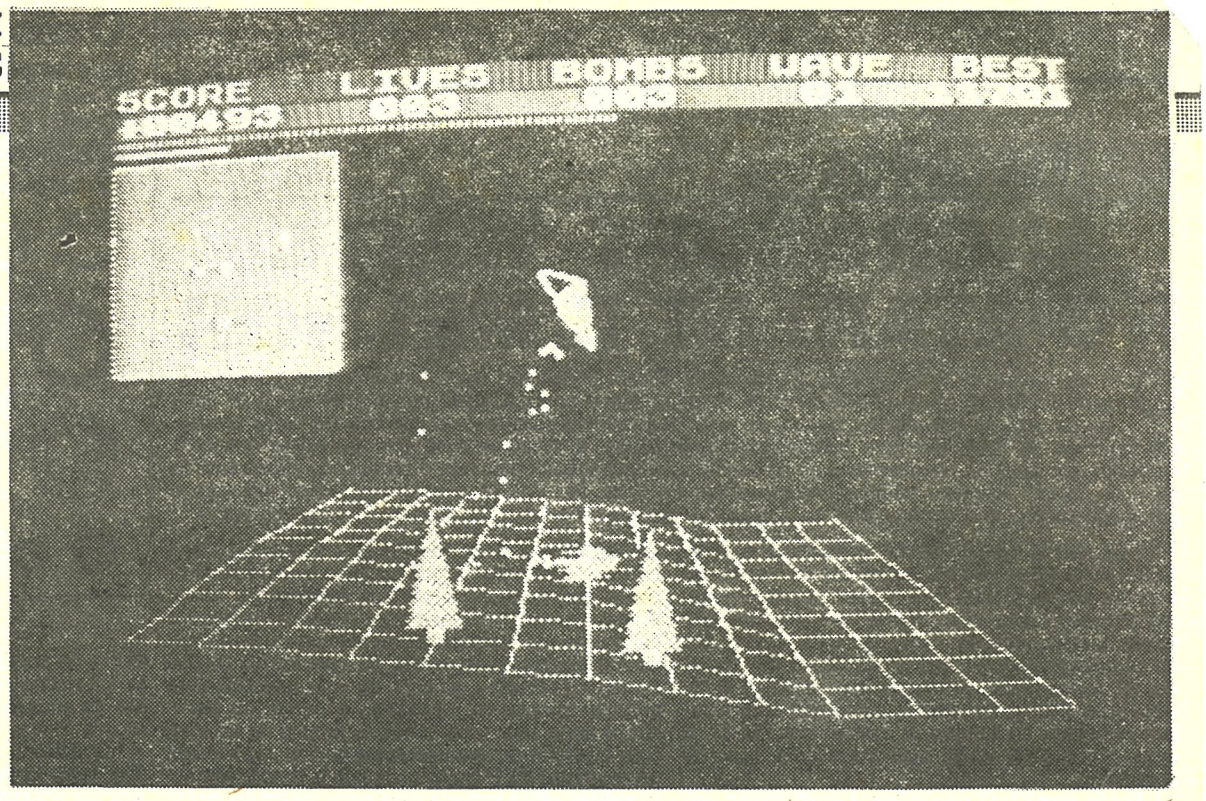


CAMPANHA DE PROMOÇÃO
10% DESC.
GARANTIA DO REPRESENTANTE OFICIAL
EXIJA QUALIDADE E ASSISTÊNCIA PERSONALIZADA

PLUS +2 E +3 - PLUS 48K - COMMODORE - ATARI
PERIFERICOS-CONSUMIVEIS-IMPRESSORAS-SOFTWARE

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE



JOGO DE ARQUIMEDES DÁ «VÍRUS» NO MICRO

TÍTULO: «Vírus»
MÁQUINA: Spectrum

ERA *Zarch* no Arquimedes e todos diziam que não podia «contagiar» os pequenos Spectrum. Pois enganaram-se. *Virus* já está na memória do 48 e chegou em triunfo. Não tem nada que ver com o «vírus» que faz mal à memória de outros computadores, antes é uma delícia para os sistemas por onde passa. Só tem um problema: «vicia» de imediato quem lhe toca.

Quem conhece o jogo de outros computadores vai ficar de boca à banda quando vir o que os programadores responsáveis pela conversão fizeram com *Vírus*: coisas julgadas impensáveis no Spectrum. E, mais que importante, o jogo mantém a sua «jogabilidade» inteirinha, apesar das limitações dos oito bits...

O jogador controla uma pequena nave espacial que tem por missão libertar a superfície do planeta de alienígenas que se divertem espalhando um vírus mortal (e vermelho) sobre o solo.

Os alienígenas deslocam-se em naves de diversas formas, umas mais perigosas do que as outras. Há que aprender algo sobre as características do inimigo. Saber qual a diferença entre um disco voador («seeder») que se move lentamente e trata de espalhar o vírus no solo (boa altura para o destruir), e uma pequena nave («pest») que teima em atirar-se contra a que controlamos, pode significar uma vida poupada.

Claro que a panóplia de inimigos não acaba nestes dois espécimes. Há outros, como o «mutant», que se movem lentamente mas não desistem de colidir com a nossa nave. E outros que só desaparecem em estilhaços quando atingidos duas vezes. E mais, algumas verdadeiras surpresas, mas «A Capital» não vai revelar tudo.

Uma coisa fica já assente: pilotar a nave de *Vírus* não é nenhuma brincadeira. Vai ser necessário treinar muito para conseguir, sequer, manter a nave afastada do solo por muito tempo. O que quer dizer que *Vírus* vai ser um jogo para muito tempo.

A nave pode rodar no eixo vertical e inclinar-se para a frente ou trás até 180 graus (o que significa ficar quase «de pé»). O sistema de propulsão baseia-se numa coluna de ar emitida a partir de uma abertura na parte inferior. Assim, para conseguir mover «o bicho», há que virar o nariz deste para baixo e accionar a saída de ar (um pouco como um helicóptero). Uma vez no ar (se ainda não caiu...) há que contar com a força da gravidade e a inércia. Forças que farão de jogos como *Thrust 1* e *2*, com aquela nave tão difícil de controlar, coisa de crianças...

Assim há que contar com dois jogos em *Vírus*: o primeiro, que dura semanas, em que o novo piloto se habitua a tão estranha forma de pilotar e, finalmente, começa a ziguezaguear entre as árvores da paisagem, treinando manobras evasivas. O segundo, quando começa a caça aos semeadores de vírus.

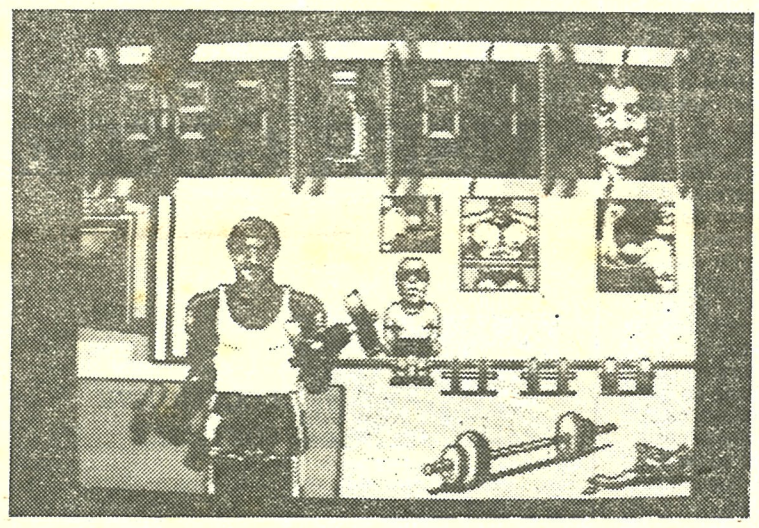
Para começar esta segunda fase, há que espreitar o mapa onde as áreas infectadas são assinaladas a vermelho. É aí que deve procurar os alienígenas.

No «écran» principal há um radar que permite saber onde, aproximadamente, se encontra cada inimigo. Conveniente para decidir quem abater primeiro.

Fantástico em *Vírus*, é mesmo a forma como a paisagem surge sob a nave. É uma rede, é certo, mas tem montes e vales, árvores e outros obstáculos que tornam tudo muito real. Lembra *ATF* mas muito melhor. Até agora nada assim fora feito no Spectrum.

As palmas vão todas para Steve Dunn, que decidiu passar o jogo *Zarch* para dentro dos oitos bits. E é interessante que se registe que o fez sem sequer saber o que sucederia no fim de tanto trabalho. É que a Telecomsoft, detentora dos direitos do jogo original, não pensava, sequer, editá-lo para os micros. Só que quando recebeu a conversão que Steve preparara, mudou de ideias. E o Spectrum ganhou mais uma peça artística que vai ficar bem em todas as prateleiras. Depois de meses à mão de semear, é claro.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS: (1-10): 9 (pela inovação)
DIFICULDADE: (1-10): 8
CONSELHO: Obrigatório



DECATLO OLÍMPICO DESTRÓI «JOYSTICK»

TÍTULO: «Daley Thompson's Olympic Challenge'88»
MÁQUINA: Spectrum

O decatlo é assim como que a festa grande dos juízes, o momento em que podem ver os atletas «dando o litro». A tal decididos, os homens da editora Ocean prepararam um novo jogo que simula exactamente as condições impostas a um participante nas dez provas olímpicas: *Daley Thompson's Olympic Challenge'88*, um jogo que muitos vão jogar 89 adentro.

Simulador de provas desportivas, *DTOC'88* peca por isso mesmo: o sê-lo. Não há novidade na acção, as provas estão lá todas (saltos em comprimento e altura, disco, lançamento do dardo, corridas e o resto) e, valha-nos isso, muito bem representadas graficamente, o que sempre alegra.

O jogador interpreta a figura de DT, personagem famoso na Inglaterra pelas suas proezas atléticas (é o que consta do blá-blá da publicidade). DT decidiu participar no decatlo, pelo que tem de treinar-se no ginásio, onde os resultados obtidos determinarão como tudo o que depois se seguir irá correr.

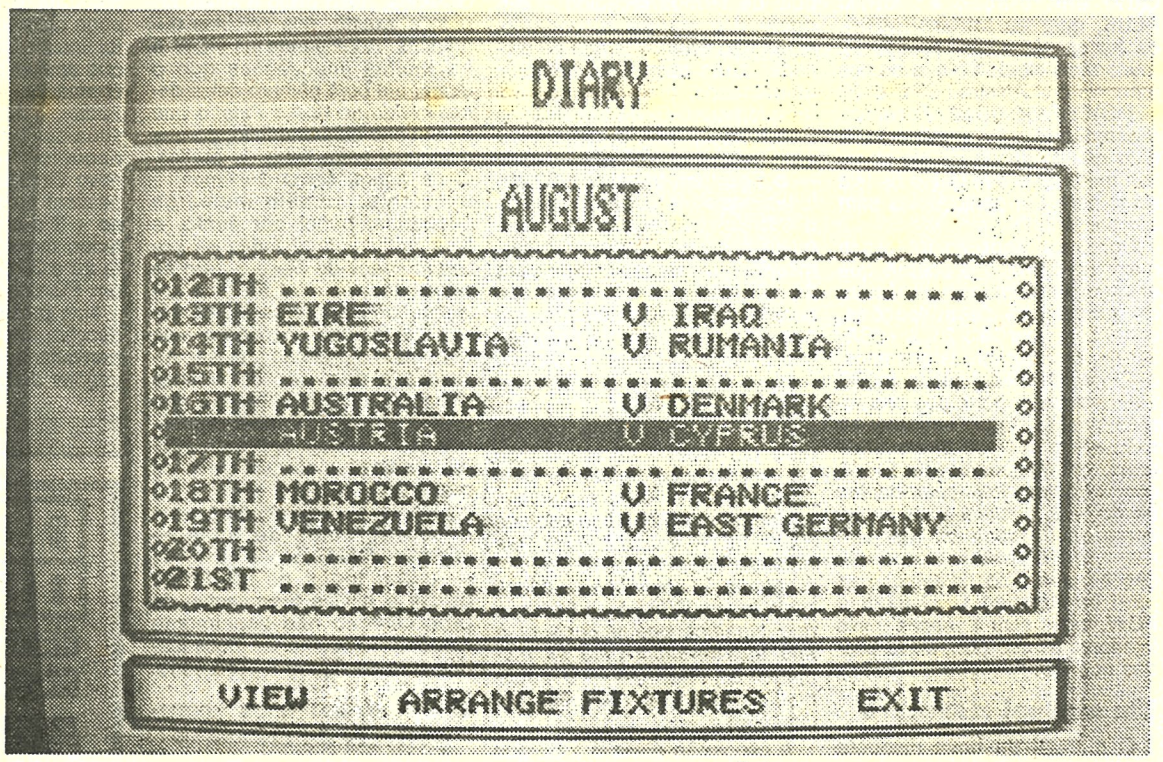
Tal como a Ocean põe as coisas, este não é um simulador como os restantes existentes no mercado. Aqui, há que decidir que equipamento usar (embora os ténis sejam sempre de uma e a mesma marca...) para alcançar a melhor marca (olímpica, claro).

Assim, com tudo explicado quanto ao futuro, voltemos ao ginásio, onde todos devem começar a jogar *DTOC'88*. Os pesos são mesmo pesados, especialmente quando há que levantá-los com a ajuda de um «joystick». Sobe, desde, sobe, desce, e talvez a figura de DT sorria, contente com a pontuação obtida. O que não é fácil, podem ficar cientes.

Se conseguir passar esta fase, é tempo de preparar as malas para as Olimpíadas. Onde o decatlo o espera. O que vai significar mover o «joystick» para a esquerda e direita, e de novo para a esquerda, seguido de uma direita, até que um «crack» lá em baixo anuncie o fim de mais um «joystick». Talvez seja isto que a Ocean pretenda ao lançar *DTOC'88*. Um jogo que, por sinal, se parece muito com *Daley Thompson's Decathlon*, lançado há alguns anos. Com melhores gráficos, mas igualzinho. Será que vale a pena?

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 8
Dificuldades: (1-10): 9
Conselho: Veja antes de comprar

QUATRO ANOS DE ESTRATÉGIA PARA FUTEBOLISTAS DE BANCADA



TÍTULO: «Tracksuit Manager»
MÁQUINA: Spectrum

JÁ lhe chamaram omelhor (ou um dos melhores) jogos de estratégia de futebol deste ano. Sem querer entrar nesses caminhos (de que alguns de vós, por certo, me corrigiriam — JA) fica por aqui a informação, no entanto, de que *Tracksuit Manager* (assim se chama o jogo) pode, desde já, levar a palma para o maior jogo de estratégia do género publicado não só este ano mas sempre.

Razões? Bem, todos (ou pelo menos quase todos, assim me garantem os especialistas) os jogadores de todas as equipas que disputam o Campeonato Mundial (é assim que lhe chamam?) estão na pequenina memória disponível no interior de *Tracksuit Manager*. Parece que o programador, Doug Matthews (por acaso o mesmo de The Double) foi à FIFA, fotocopiou as folhas com os nomes de todos os craques da bola e vai daí...

Mas não são só os nomes que o jogador encontra em *Tracksuit Manager*. Uma folha informativa de cada um deles acompanha o nome, permitindo ao «manager» decidir quem é que vai escolher, onde (no campo) é que o vai colocar, blá, blá, blá, vocês sabem o resto...

O jogador pode escolher tornar-se «manager» de qualquer equipa europeia, que incluirá 22 elementos. E ao longo de quatro anos (tempo de computador, ainda bem) vai poder dirigir os destinos dessa equipa, desde o Torneio das Nações até à Taça Mundial. Ou outra assim...

Para começar, porém, é preciso vencer as equipas que, consigo, dividem o mesmo grupo na tabela. Jogos amigáveis são sempre uma hipótese para saber qual a força dos seus adversários. Mas se está confiante, pode arrancar para os jogos a sério, uma série de cinco.

Opções e tácticas, tudo regido a partir de um «menu» que se divide noutros «menus» que, por sua vez, dão acesso a outros «menus» (devo continuar?)...

Como convém a um bom «manager», há espiões disponíveis para saber como é que o adversário se comporta. E antes de cada jogo, de acordo com a informação recolhida pelos seus agentes (isto até parece a CIA) pode seleccionar a sua equipa para fazer boa figura. Onze jogadores é o máximo que pode utilizar em campo, apesar de haver muitos «menus» de opções...

Durante cada jogo, um pequeno rectângulo verde (adivinhem o que é) aparece no «écran». Sobre este, uma barra vermelho-escura move-se rapidamente, enquanto por cima, em bom estilo de «flash» noticioso, o desenrolar do jogo nos é dado a conhecer. Ainda bem que não tentaram digitalizar a voz do comentador...

Resumindo, *Tracksuit Manager* é mais um. Igual a, já lhes perdi a conta, anteriores jogos de estratégia futebolística. Há quem goste. Há quem passe de largo. Há quem tenha de os olhar, e fique sem saber bem o que dizer. Talvez o mais certo seja esperar que o leitor tenha chegado até aqui e decida com base no que leu. Caso contrário, a tabela abaixo pode ajudar um pouco.

Género: Estratégia
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): ?
Conselho: A espreitar... por especialistas

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

ABERTURA desta semana é com uma série de *dicas* curtas que *Nuno Gonçalves dos Santos* (que andou a voar no *747*) fez chegar ao Poço há bastante, bastante tempo, mas que andaram pedidas nas masmorras daqui da casa, até que foram redescobertas. Claro que algumas das questões do Nuno já foram resolvidas com a passagem do tempo, excepto, talvez, uma referente ao jogo *Talismã* que continua arredio do mercado. Mas essa é mesmo uma questão que terá de ficar em aberto.

Queixa-se o Nuno que as gralhas abundam, chegando até ao «top». Verdade. Mas já comprámos uma espingarda, e a coisa tem melhorado. Embora, como nos falte a mira telescópica, elas continuem a aparecer. Mas como já notastes, *Inside Outing* nunca mais apareceu errado (talvez porque já saiu do «top» — JA.).

Quanto ao próprio material de *Joaquim Andrade* (eu — JA.) a coisa é difícil, dado que o tempo gasto a ver todos os jogos já não me deixa muito tempo para os jogar até ao fim. No entanto, quando a crítica dos jogos é feita, há já muita informação que vocês podem utilizar para, pelo menos, não caírem nas mesmas asneiras que o pobre crítico. E, tal como James Bond no filme, «nunca digas não»...

Revista de fim do ano, isso é coisa que este ano não há. Há coisas a reformular, e talvez novidades para breve. Mas está tudo ainda muito verde. Mais aventuras, dizes tu. Isso é desejo não só vosso, mas o problema é que falta a matéria-prima. Mas, na falta de jogos, tens encontrado um «Espaço de Aventura» cheio de coisas boas. E agora, mesmo bom, será acabar por aqui. Com a indicação, antes de publicar o material do Nuno, que o interessante trabalho de recolha de dados já chegou aqui ao Poço (grande trabalheira, hem?) e vai mesmo aparecer. E, já agora, prepara também o resumo de fim do ano.

E vamos a isto...

IMPOSSIBLE MISSION — O objectivo é recolher as 36 partes que formam a chave de acesso à habitação secreta onde se encontra o desactivador da bomba nuclear que um malvado cientista criou para destruir a Terra. As peças estão escondidas nos sítios mais vulgares: máquinas, computadores, etc.

THREE WEEKS IN PARADISE — Para libertar a WILMA, usem o BLUNT AXE.

PAPERBOY — Na estrada, quando não surgir nenhum obstáculo, acelerem.

SUPER HANG-ON — No 1.º nível: Vão sempre pela faixa direita e acabam o nível.
No 2.º nível: Tentem desviar-se dos adversários o melhor que puderem.
No 3.º nível: Nunca metam o «turbo», nas curvas para a direita, travem até ficarem do lado de dentro da pista. Somente metam o «turbo» nas 2 rectas finais.
No 4.º nível: O mesmo que no 2.º.
No nível 5.º: O mesmo que no 3.º.

JAILBREAK — Os presos diferenciam-se dos reféns por terem uns pesos agarrados aos pés. Não matem os reféns e apanhem-nos para terem novas munições. (Queria saber como se faz para mudar de arma.)

RIVER RESCUE — Para destruir os troncos (ou lá o que é aquilo!) são necessários dois tiros.

STRIKE FORCE COBRA — Teclas: 1 a 4 — cobras 1 a 4; 5 — pausa/dados sobre os cobras; 8, H, 5, K — esquerda; 9, U, I — direita; 7, G, F, D — baixo; 6, E, R, T, U, Y — cima; B, V, Ø — disparar; Q, A, P, ENTER — cambalhotas; U, L, S, O — saltar; C — abaixar; M — levantar; CAPS, SPACE — granadas; 2, 5, SHIFT — pontapé.

FIRFLY — Os 5 ícones do princípio do jogo significam (da esq. para a dir.): KEYBOARD, KEMPSTON, SINCLAIR CURSOR e REDEFINE KEYS.
— Para abortar teclar CAPS + SPACE.
— Para destruir os reactores, coloquem-se sobre eles e disparem até as 4 luzes do canto inferior direito acenderem.

TAPPER — Apanhem os trocos, pois eles dão-vos bónus.

ATHENA — No 1.º nível, quando ficarem sem vidas, aparecerá uma contagem decrescente. Carreguem em FIRE antes de chegar o ZERO, e poderão recomeçar do sítio em que estavam, e com as vidas todas.

SHADOW SKIMMER — Para passarem pelos campos magnéticos, virem a nave ao contrário, passem por debaixo das estruturas.

FOOTBALL MANAGER — A táctica ideal é: 5-2-4.

BARRYL BOXING — escolham as seguintes características: *HAIR*-SHORT; *COLOUR*-BLUE; *STYLE*-BULLDOG; *TEMPER*-NICE GUY; *RACE*-BLACK.

CLEVER AND SMART — Para entrarem nos esgotos, cheguem-se ao pé dos círculos no chão e teclem FIRE + direcção para que estão virados.

DAN DARE — Para apanhar chaves, armas ou energia, saltem sobre eles.

POLE POSITION II — Para executar na perfeição as curvas para a esquerda façam o seguinte: na 1.ª curva, reduzam para os 140 km/h; na 2.ª curva, metam a mudança LOW e reduzam para 60/70 km/h; para as mudanças teclem A (só meter quando atingir os 100 km/h); para travar teclem Q.

GALAXIANS — O POKE 54455, Ø entra em todas as versões. Assim poderão acabar o jogo. Mas antes é melhor tomarem uma «cafezada» bem forte para não adormecerem perante 45 níveis todos iguais (excepto na dificuldade).

GOLF — Teclas: Ø — disparar; A — escolher tacada; 6 — cursor esq.; 7 — cursor dir.; tenham atenção à direcção e à força do vento.

INTO THE EAGLES NEST — Nos HIGH SROPES escrevam DAS NME (em maiúsculas e com o espaço) e ficarão sem inimigos.

ZYTHUM — Não toquem nas árvores senão o boneco desaparece.

MOVIE — Digam ao «gansgter» I LOVE YOU! e ele dar-vos-á uma palavra-chave.

SIDEWALK — Como derrotar o GANG LEADER?

GREEN BERET — No 1.º nível vão por cima do campo de mísseis, pois existem muitas minas no chão. Para matarem os homens armados deitem-se no chão e dôem-lhes uma facada.

PAPERBOY — Distribuam jornais para as janelas e para os SUN.

ROQUE TROOPER — O objectivo é recolher 8 TAPES, encontrar a nave que o transportou e encostarem-se a ela, acabando o jogo.

CONTACT SAM CRUISE — Teclas: Q — cima; D — baixo; O — esquerda; P — direita; D — mudar de roupa; L — ligar/desligar a luz; T — usar telefone. Q — segurar o telefone; K — usar chave na porta.

PAPERBOY — POKE 6511Ø, 22: POKE 65111, 255

ACADEMY — POKE 50Ø32, Ø

SPY vs. SPY — POKE 593Ø7, Ø: POKE 5Ø98Ø, Ø: POKE 5Ø868, Ø

DUET — POKE 44114, Ø: POKE 46185, Ø

STAR RAIDERS — POKE 65Ø7Ø, 1

NEMESIS — POKE 51479, 1

JAILBREAK — POKE 65364, 255

LIGHTFORCE — POKE 47Ø25, Ø

IMPOSSABALL — POKE 41185, Ø

HEAD OVER HELLS — POKE 42195, Ø: POKE 35315, Ø: POKE 43132, Ø

BARBARIAN I — POKE 65513, 5Ø: POKE 65518, 5Ø

AVENGER — POKE 51956, 2Ø1

BARANARAMA — POKE 57436, 2Ø5: POKE 59836, 2Ø5

ENDURO RACER — POKE 43648, Ø

AUF WIEDERSEHEN MONTY — POKE 42287, 2Ø1

Copiados:

SURVIVOR — POKE 37735, Ø: POKE 36Ø48, Ø: POKE 29341, 71

GUN STAR — POKE 44215, 2Ø1: POKE 44436, 2Ø1

GUN RUNNER — POKE 49Ø53, Ø: POKE 49171, Ø: POKE 49876, Ø

MARIO BROS — POKE 54ØØØ, Ø

BLACK LAMP — POKE 23626, Ø

CYBERNOID — POKE 354ØØ, n (n = n.º de vidas): POKE 354Ø1, Ø (tempo inf.)

Da minha autoria:

KRAKOUT — POKE 4117, 2Ø1: POKE 4221Ø, 2Ø1: POKE 38371, 2Ø1: POKE 39498, Ø: POKE 43Ø24, 2Ø

GAUNTLET — POKE 43634, Ø (munições inf.): POKE 48497, Ø

GEE BEE AIR RALLY — POKE 15926, Ø (tempo inf.): POKE 26381, 3Ø

TARGET RENEGADE — POKE 47826, Ø (vidas inf.): POKE 356ØØ, Ø (tempo inf.)

1942 — POKE 35427, Ø (vidas inf.): POKE 37628, 253 (sem inimigos)

DEFLEKTOR — POKE 23658, 8

TROUGH TRAP DOOR — POKE 47493, n (n = nível inicial)

ROLL AROUND — POKE 23399, n (n = n.º de vidas)

DENIZEN — POKE 44878, 1Ø3 (disparos mais rápidos)

Target Renegade

Eu sei que vocês já sabem tudo sobre o *TR*. Mas esta *dica* que o *Hugo Jorge* (com os irmãos *Carlos* e *Vladas*, vejam o «Espaço de Aventura» com *Kobyashy Naru*) terá encontrado quando dava murros de raiva no computador parece-me não ter aparecido ainda por estas bandas. É no mesmo saco vinha mais qualquer coisita que estes leitores do Vale da Amoreira, na Baixa da Banheira decidiram acrescentar. Também sobre o *TR*.

Dicas — Nos dois últimos níveis, a melhor técnica é saltar por cima dos advesários até ficar encostado a um dos lados do «écran» e despachá-los todos com pontapés para trás. Ao encontrar-se com o chefe, bater-lhe com o pau sem dar qualquer hipótese a que ele nos agarre.

Truque — No 4.º ou 5.º nível, se formos agarrados por algum mafioso ou pelo próprio chefe, podemos carregar anarquicamente em todas as teclas ao mesmo tempo. Surpresa das surpresas — na maior parte dos casos ficamos com vidas infinitas. Nem é preciso recorrer aos sempre tão difíceis de meter POKES.

The Double outra vez

Para os que se perdem ou perdem os exemplares de «A Capital» com informação muito importante, eis uma pequena viagem pelo jogo de estratégia futebolística *The Doublet* que *Armando João B. Mira*, da Rua Adães Bermudes, 252-3 C — 1900 Lisboa, decidiu preparar. Este leitor enviou ainda mais algumas *dicas* para outros jogos e precisa de ajuda para jogar *The Planets*. Quem está em posição de lhe explicar esta viagem pelo nosso sistema solar? Informação para a morada acima, ou pelo telefone 8591066. Ou, ainda, para «A Capital», onde também se gosta de saber essas coisas.

THE DOUBLE — O «menu» principal está dividido em 6 sub-«menus»: CLUB REPORT; LEAGUE DETAILS; F. A. FIXTURES; CONTROL MENU; QUIT GAME; CONTINUE.

CLUB REPORT — divide-se em 8 partes:

CLUB STATITSTICS — a divisão em que estamos, lugar, último número de espectadores, os nossos jogadores, venda de jogadores, admitir ou demitir espiões e fisioterapista.

CROWD PREPARATION — preparação do estádio para o próximo jogo.

INJURY REPORT — qual o jogador que está lesionado, qual a lesão, número de semanas que irá estar lesionado, trabalho durante a lesão.

SCOUT REPORT — mandar espião em missão, ler relatório do espião.

BANK AND LOANS — pedir ou pagar empréstimo, nossa situação financeira.

FINANCE REPORT — lucros e despesas da semana anterior.

GROUND AND IMPROVEMENT — aumentar capacidade do estádio.

MAIN MENU — voltar ao «menu» principal.

O LEAGUE DETAILS — Está dividido em 5 partes:

LEAGUE FIXTURES — ver quais são os próximos jogos de qualquer divisão.

LEAGUE RESULTS — ver resultados da última jornada de qualquer divisão.

LEAGUE TABLES — ver tabelas de classificação de qualquer divisão.

CLUB STATISTICS — ver plantel de qualquer equipa de qualquer divisão.

MAIN MENU — voltar ao «menu» principal.

F. A. FIXTURES — Resultados do sorteio da taça da associação (F. A. CUP):

CONTROL MENU — divide-se em 4 partes.

MAIN MENU — voltar ao «menu» principal.

SAVE GAME — gravar posição de jogo.

LOAD GAME — passar posição de jogo antigo.

JOYSTICK ON/OFF — ligar ou desligar *joystick*.

QUIT GAME — desistir do jogo (apaga-se a memória).

CONTINUE — passar ao plantel, pôr e tirar jogadores, jogar jogo.

O JOGO — Resultados das equipas de todas as divisões, marcadores, lotação. Teclas: 5 — esquerda; 6 — baixo; 7 — cima; 8 — direita; ENTER — escolher ordem. Na décima semana começam as vendas de jogadores. Na oitava semana aparecem os avisos da venda de jogadores. Na semana 30 começam os jogos da taça.

No *Football Manager 1* façam BREAK e teclem LET m = x (sendo x o dinheiro que quiserem); durante o jogo façam BREAK e teclem GO TO 3ØØ ou GO TO 4ØØ para mudar o ataque para a esquerda ou para a direita respectivamente.

Football Director — Nunca venda mais de 65 000 acções, pois receberá um valor inferior.

Carregador para *Action Force 2*

```
1Ø CLEAR 24726: LOAD ""
   SCREEN $: POKE 2357Ø,
   16: LOAD "" CODE
2Ø POKE 5195Ø5, 36: POKE
   51456, 36: POKE 171Ø, 36:
   RANDOMIZE USR 51213
```

Ponham este carregador antes de começar o desenho.

MATCH DAY — Quando estiverem a correr sobre a marca de «penalty», chutem, continuem e marcarão golo de cabeça.

Mesmo antes de fechar o espaço dedicado ao Armando, ainda a indicação de que ele procura uma rotina que organize palavras alfabeticamente. Senhores do «Linha a Linha», toca a trabalhar.

President 87 e velhos

De *Gonçalo Nuno Carvalho*, da Rua D. José Alves Correia da Silva, 25-1.º dt.º — 7400 Leiria, informação para jogos de que pouco se fala neste espaço: *President 87*, *Big Ben Strikes Again*. E também uma recolha sobre *Pyjamarama* e *Back to School*, que veio mesmo a calhar porque já havia pedidos. Ajudas para *Knightmare*, procura-as o Gonçalo Nuno. Se alguém souber coisas sobre este jogo deve (e é mesmo DEVE) enviá-las para o Poço onde serão tratadas como só aqui se sabe. Então, que esperam para agarrar numa caneta e escrever (só de um lado do papel).

PRESIDENT 87 — O jogador faz de presidente dum país e o seu objectivo é permanecer no poder o maior espaço de tempo possível.

BIG BEN STRIKES AGAIN — O famoso repórter *Ben of The Chronicle* foi mandado para o parlamento inglês para obter uma grande história. Para a obter *Ben* tem que entrevistar celebridades trocando presentes pela informação, mas só se obtém a informação se tivermos o presente certo.

Teclas: Q — cima; A — baixo; O — esquerda; P — direita; Z-CS — saltar. 1 — MUSIC ON/OFF; 2 — PAUSE; 3 — QUIT.

O jogo tem uma opção de podermos desenhar os nossos próprios SCREENS, (carregar em 3 do MAIN MENU), que passo a explicar:

1 — ROOM: Esta opção quando seleccionada permite escolher o SCREEN que queremos alterar.

2 — DESIGN: Escolhe-se plataformas etc... do «menu» do

(Continua na pág. seguinte)

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»

TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

lado direito. Põe-se o objecto escolhido na área de jogo com a seta e premimos FIRE. Para sair desta opção premimos ENTER.

3 — EDIT: Usada em conjunto com DESIGN permite-nos remover objectos que não queremos.

4 — NASTIES: Pode-se escolher 6 objectos mortíferos (3 movendo-se na horizontal e 3 na vertical) escolhemos os 6 objectos dum SCREEN de 20. Os primeiros 10 movem-se na vertical e os restantes na horizontal. Nós definimos os limites de movimento de cada um.

5 — CELEBRITIES: Só podem ser usadas uma vez é só uma é permitida em cada SCREEN.

6 — GIFTS: Igual às CELEBRITIES.

7 — CLEAR: Apaga o SCREEN.

8 — PLAY: Permite-nos testar o nosso SCREEN ou praticar um certo SCREEN sem morrermos.

9 — QUIT: «Leva-nos» para MAIN MENU.

PYJAMARAMA: 1 — Apanhar libra na sala dos frangos;

2 — Trocar pelo PENNY na sala do HELP;

3 — Abrir porta na sala onde está o vaso;

4 — Apanhar o martelo na casa de banho;

5 — Trocar o martelo pelo extintor na sala das luzes;

6 — Apagar o fogo com o extintor na sala onde está a espada;

7 — Trocar o extintor pela chave quadrada na sala que fica depois do fogo;

8 — Abrir a porta na sala da livraria;

9 — Apanhar a pistola na sala da livraria;

10 — Acender a luz n.º 3;

11 — Apanhar a chave triangular na sala do foguetão;

12 — Acender luz n.º 1;

13 — Abrir a porta na sala do peso;

14 — Carregar a pistola na sala da bateria;

15 — Trocar chave por carta;

16 — Trocar carta por chaves no telhado;

17 — Trocar chaves por capacete;

18 — Deixar pistola num sítio perto das luzes;

19 — Apanhar balde;

20 — Encher balde de água na casa de banho das senhoras;

21 — Trocar o balde por FUEL na sala dos caranguejos;

22 — Deixar o FUEL ao pé da pistola;

23 — Trocar livro por TICKET LIBRARY no quarto;

24 — Com o capacete e o livro apanhar tesoura na sala dos livros;

25 — Na sala do HELP pôr a seta do HELP ON;

26 — Ir rapidamente à sala do balão e trocar tesouras pelas chaves;

27 — Trocar chave por íman na cozinha;

28 — Trocar íman pelo FUEL e apanhar a pistola;

29 — Acender a luz n.º 1 e carregar FUEL na sala do peso;

30 — Acender luz 3 e subir no foguetão;

31 — Trocar pistola por cristal lunar;

32 — Voltar no foguetão e trocar cristal por íman;

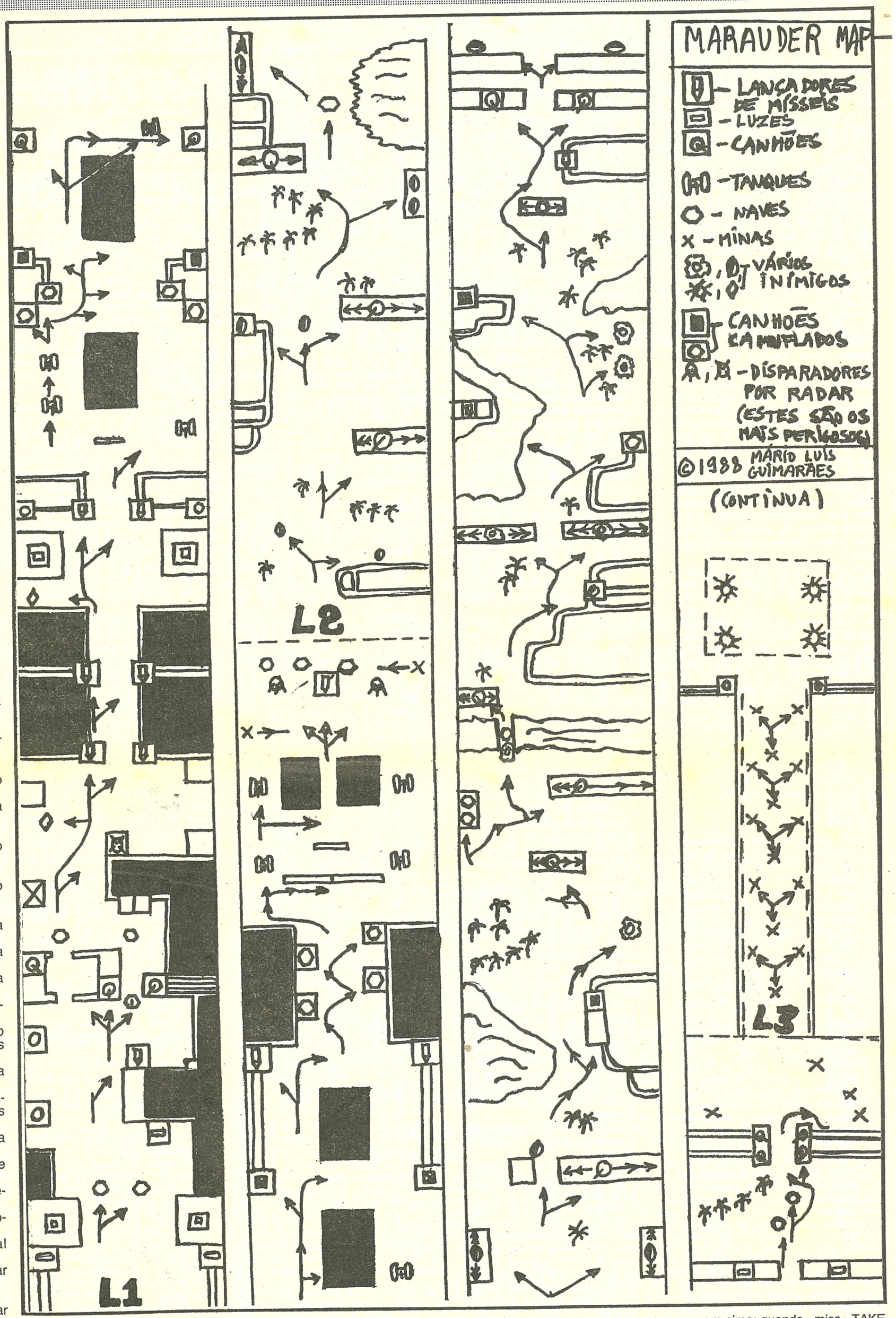
33 — Carregar FUEL;

34 — Subir outra vez à lua entrar na porta em frente e apanhar chave;

35 — Voltar e tocar no despertador do quarto do pai.

BACK TO SCHOOL — No começo do jogo devemos dirigir-nos para a escola dos rapazes e procurar nas carteiras a pistola e as bombas de mau cheiro. Quando as encontrarmos devemos ir encher as 3 chávenas. Subir as escadas, apontar a fisga às chávenas e quando aparece um professor disparar, o que faz cair alguma água; se a água atingir um professor ele diz um número que deves escrever, faz isto a todos os professores (excepto «miss» TAKE) e escreve os números no quadro; poderás então utilizar a bicicleta; se te puseres junto ao gabinete do director e lançares uma garrafinha de mau cheiro, ele abre a janela (faz isto nas duas janelas), como já podes usar a bicicleta leva-a para a escola das raparigas; a seguir há que neutralizar ALBERT. Vai para a janela próxima do gabinete do director, disparando a fisga quando ele passa por baixo e, se for bem calculado, um fruto cai-lhe em cima da cabeça, o que o faz desmaiar, ficando a porta da escola aberta. Rapidamente desces para a outra janela, mandas água para o vaso de flores, saltas para cima dele e sais da escola, faz o mesmo no portão. Na escola das raparigas apanha o frasco de SHERRY, monta-te na bicicleta e vai para o portão, põe-te em pé na bicicleta e quando chocares és projectado para o outro lado, aqui enche as chávenas com SHERRY e derrama-as sobre as cabeças dos professores que darão códigos, os quais escreves no quadro. Vai à arrecadação e apanha a rã, volta de bicicleta à escola das raparigas, vai até às prateleiras e salta para que a rã fique lá em cima; quando «miss» TAKE estiver por baixo da rã, atira esta abaixo de forma que lhe caia em cima da cabeça, após que a professora deixa cair uma chave; apanha a chave e volta à escola dos rapazes, segue WALKER até ao gabinete e salta para cima do cofre para completar o jogo.

Dica: Se estiverem com muitas linhas beijem a HALEY. Só se a pode beijar 5 vezes. Para beijar é a tecla K.



(Continuação da pág. anterior)

Malucos do futebol

Procura *João Filipe Reis*, da Rua de S. Pedro do Areeiro, 6 — 2750 Oeiras (do lado de fora do envelope) que, afinal, após ter indicado, interiormente, outra morada, acaba por escrever mais uma (esta sim) que é para onde todos devem escrever-lhe. Aqui vai: Lt. C 11-1.º esq.º/Urbanil Rinchoa — 2735 Cacém. Parece que o João muda de casa enquanto o Diabo esfrega um olho...

Mas pronto. Quem gostar de jogos de futebol pode escrever ao João. E também quem tiver utilitários (com instruções), que ele não quer ficar-se pelas teclas de jogar. Mas por falar em jogos, o João precisa de ajudas em alguns jogos, especialmente em *Olé Toro* (como passar o terceiro touro?).

Do João, coisas várias que abaixo se revelam.

LIGHT FORCE — POKE 40725, Ø
1942 — POKE 47ØØ7, 255
FREDDY HARDEST 1 — POKE 64Ø11, 167
FREDDY HARDEST 2 — POKE 616Ø7, 167
WAR — POKE 38394, Ø (todos para vidas inf.)... mas há mais.
BUBBLE BOBBLE — POKE 34313, a (a = nível à escolha)
HYSTERIA — POKE 44623, 167 (vidas inf. e escudo).

Bem de *pokes* é tudo, passemos agora às rotinas:

NORTHSTAR

```
1Ø PAPER Ø: BORDER Ø:
   INK Ø: CLS
2Ø LOAD "" CODE
3Ø FOR F = 65448 TO 65455
4Ø READ A: POKE F, A:
   NEXT F
5Ø RANDOMIZE USR 65428
6Ø DATA 62, 36, 5Ø, 243, 188
7Ø DATA 195, 195, 183
```

JET PAC

```
1Ø CLEAR 24575: LOAD ""
   CODE: LOAD "" CODE
2Ø POKE 27Ø48, 2Ø1:
   REM ACABOU!!!
```

Agora, algumas *dicas*:

INDIANA JONES — Não é necessário libertar todas as crianças para passar de nível, basta encontrar a saída...

JACK THE NIPPER II — Mala de pele de crocodilo: usa-se para que os crocodilos parem de abrir e fechar a boca. *Coco*: Usa-se p/ disparar contra qualquer inimigo. *Escudo*: Invulnerável durante 20 segundos. *Rato*: Assusta o elefante que não se mexe... *Cebola*: Usa-se para pôr as hienas zangadas.

IK — Algumas versões de *IK +* só funcionam com *joystick* por isso há muito pessoal que não consegue descobrir as teclas. Quem tiver e preferir jogar c/ teclas liga-o e joga com 1, 2, 3, 4, 5!!!

Marauder com mapa

De *Mário Luís de Jesus R. Guimarães*, da Rua Comendador Estêvão Oliveira, 72-2.º — 2890 Alcochete, o mapa para os primeiros dois níveis de *Marauder*. Só para tirar dúvidas, que, por certo, já todos conhecem o caminho.

As setas marcadas no mapa servem para assinalar o melhor caminho que o carro deve seguir. É sempre possível ir por outro caminho, mas... cuidado!

O jogo *Predator* para o TC 2068, bem como *Olé Toro*, são coisas que o leitor Mário Luís procura afincadamente. Alguém o ajuda? Versões de *Green Beret* e *Terra Cresta* que permitam meter *pokes* são também procuradas. Se alguém tiver estes jogos pode (deve) contactar com o Mário na morada indicada. E pronto, fechamos esta semana.

Espaço de aventura

OS aventureiros continuam a dar sinais de vida, com as *dicas* mais diversas. E ainda bem. Por agora, enquanto se prepara mais uma incursão profunda na trama de alguma aventura complicada, ficam aqui algumas informações que podem ajudar os mais atrapalhados.

Mad in Cascais

O velho jogo nacional, que tantas delícias fez (e dores de cabeça criou) continua a ser motivo de algumas preocupações. Por isso, aqui fica a solução a que *João Gonçalo Oliveira Lopes*, da Avenida dos EUA, 109-r/c esq. — 1700 Lisboa, chegou. «Totalmente descoberta por mim», fez ele questão de salientar. Quem não acreditar pode escrever-lhe. E se pensar em trocar uns jogos ou *dicas*, tudo bem, que é mesmo o que este aventureiro procura.

— Apanha casaco
— apanha chave do cofre
— telefona
— abre porta
— NW
— prime botão
— entra
— prime botão
— abre cofre
— larga chave do cofre
— SE
— atira casaco
— correr
— apanha bússola
— apanha capacete
— SE
— apanha carteira
— W
— trepa a árvore
— vê bússola
— O
— vê bússola
— NW
— vê bússola
— NW
— larga capacete
— larga bússola
— tabacaria
— apanha cigarros
— larga carteira
— sai
— NE
— NW
— examina água
— examina brilho
— apanha objecto
— E
— abre porta
— entra
— apanha lanterna
— sai
— larga chave de minion
— W
— SE
— SE
— E
— NW
— apanha barrete
— veste barrete
— SE
— SW
— NW
— larga cigarros
— examina cofre
— apanha passaporte
— SE
— NE
— W
— NW
— NW
— NE
— liga lanterna
— abre porta
— sai
— NE
— entra
— larga passaporte
— apanha desodorizante
— prime botão
— larga desodorizante
— apanha passaporte
— sai
— E
— larga passaporte
— W
— NE
— NW
— NE
→ aqui somos roubados mas é mesmo assim!
— SW
— SE
— SW
— SW
— SW
— SE
— SE
— E
— SW
— NW
— apanha chaves
— SE
— NE
— W
— NW
— NW
— NE
— liga lanterna
— sai
— NE
— E
— larga cigarros
— apanha passaporte
— entra
— troca cheques
— sai
— apanha cigarros
— W
— NE
— larga cigarros
— apanha camisola
— veste camisola
— apanha botas
— veste botas
— apanha cigarros
— SW
— SE
— SW
— SW
— SW
— SE
— vê semáforo
— cant «é esperar»
— vê semáforo
— cant
— vê semáforo
— NC
— NC
— NC
— N
— E
— trepa
— entra
— examina micros
— examina sinclair
— examina leitor
— examina etiqueta
— liga leitor

E É O FIM !?!?!?!

The Sidney Affair: acções

E — AUTOPSY SIDNEY
E — BALLISTICS
S — DECOL / JADE PLACE (2 vezes)
S — MARIANNE/ JAMES SQUERE
S — LUDOVIC / JAMES SQUERE
S — RENARD / BLATIN STREET
S — PEGGY / JAMES SQUERE
S — CARE TAKER / JAMES SQUERE (2 vezes)
S — MARIANNE/ JAMES SQUERE
S — SYLVIE / JAMES SQUERE (2 vezes)
S — TINO / DORES
S — LUDOVIC / JAMES SQUERE
S — TINO / DORES
S — LUDOVIC / JAMES SQUERE
S — TINO
M — GIE LYON-SERGEANT
M — CIAT CLERMONT FD-PATRICK LANGUILLE
M — GIE LYON
S — PATRICK / GIE ST-CHELY
S — TINO/ DORES
S — PATRICK / GIE ST-CHELY
C — TINO
S — PATRICK / GIE ST-CHELY
C — PATRICK / GIE ST-CHELY
S — PATRICK / GIE ST-CHELY
C — TINO / DORES
E — BALLISTICS
S — TINO / DORES
S — PATRICK / GIE ST-CHELY
A — TINO AND PATRICK

★

Se conseguir fazer isto consegue acabar *The Sidney Affair*.

Mas caso não possa...

Isto é, caso não possa explicar ao Nuno, aqui fica, mesmo na recta final, a solução para *Vera Cruz*, que espreitava na carta enviada por *Paulo Nuno Dias Agudo*, da Estrada da Luz, 220-6.º esq.º — 1600 Lisboa. Uma solução ilustrada. E se alguém estiver suficientemente ilustrado nas artes de *Sam Cruise*, o Paulo agradece que se explique.

Ainda do Paulo, um pedido que deveria aparecer no «Canto dos Outros»: quem tiver um Sharp NZ 700 deve escrever-lhe, para troca de jogos.

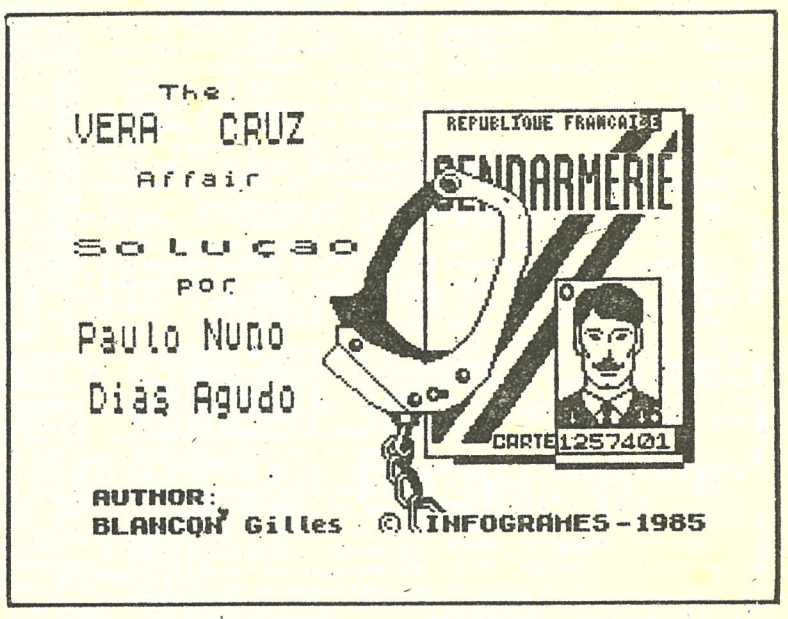
I PARTE

Na 1.ª parte, há 11 objectos a encontrar, mas os essenciais são: a carta (letter ou handwriting), o botão (button), o fio de «nylon» na mão dela (thread), os Rothmans, a pistola (revolver ou pistol) e e por fim a bala (cartridge). Só são precisos estes 6 objectos na 2.ª parte.

NOTA: Para ver o que está escrito no diário premir 2 ou mais vezes a tecla SPACE.

2.ª PARTE

Objectos: Thread, button, Rothmans, letter, pistol, cartridge
Examination: AUTOPSY, Vera Cruz
Statement: Neigbour, não precisa de endereço. Dá o nome «Phil»
Statement: Caretaker, não precisa de endereço. Dá o princípio de uma matrícula: 9111
Message: CRRJ LYON, MAC50 656743
Message: GIE CLERMONT, mais nada. Dá detalhes do roubo da arma, mais a parte final da matrícula: CD 69
Message: PREF LYON, 9111 CD 69. Dá o nome de Philippe Blanc, morador em: 32 Terreaux Sq. Lyon
Statement: Philippe Blanc, 32 Terreaux Sq. Lyon. Ele nega tudo
Message: CRRJ LYON, Fuzzy. O nome é: Abdoulah Hocine
Statement: Nadine Lafeuille, 2 Balay Str. S-E. Dá a alcunha de Gypsy
Message: CRRJ LYON, Gypsy. Dá o nome de PHILibert Ziegler mais algumas informações
Message: PRIS et PAUL, Ziegler. Dá o nome de Gilles Blanc, e o endereço do Ziegler: Carnot Square, S-E
Statement: Ziegler, Carnot Sq. Reconhece conhecer Vera e estar envolvido num outro crime
Statement: Gilles Blanc, Bar Sympa, Station Str. Dá o nome e o endereço de Stanislas Kowalski
Statement: Kowalski, 310 bis Cour, E. Zola, Vileurbanne. Admite estar envolvido no outro crime mas não neste
Comparison: Ziegler-Vera tinha medo de Gypsy, Phil = Philibert
Comparison: Philipe Blanc
Examination: Graphological ou handwriting
Comparison: Gilles Blanc
Statemtnt: Abdoulah Hocine
Statement: Gilles Blanc, Station St. Confessa tudo
Arrest: Philippe Blanc



VENHA VER (E COMPRAR) OS ÚLTIMOS MODELOS EM AUDIO-VISUAL
SONY NOS SALÕES DE EXPOSIÇÃO DA ELECTRO-OURO

TV C/COMANDO
KV-21XMTC
CÂMARA VIDEO 8
CCD-F330
APROVEITE OS PREÇOS DE CAMPANHA «NATAL 88» E AS VANTAGENS DO NOSSO PLANO DE CRÉDITO
WALKMÁN
WM-F63
HI-FI SISTEMA MIDI
NEWS-D70
VIDEO VHS
SLV-201
COMPACT DISC
CDP-557ESD
ABERTOS À HORA DO ALMOÇO
RADICAL
ELECTRO-OURO, LDA. - Calçada da Estrela, 82 A e C • 1200 LISBOA • Tels. 605919 - 607389 - 606670 - 662233

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Especial/estratégia

À REDESCOBERTA DE «DESERT RATS»

ORA é tempo de mais um espaço de estratégia. Desta feita com *Desert Rats* a ser «explorado» por *Pedro Manuel Pereira Mateus*. E como o melhor é mesmo deixar que o Pedro explique tudo, aqui se lhe faz a «partida» de publicar a carta — parte, pelo menos — que ele fez chegar ao Poço acompanhando as explicações de mais um jogo de estratégia.

© Pedro Manuel Pereira Mateus, «Strategic Boss»/88
Rua Adriano dos Santos Gil, Lt. A-2.º
2735 AGUALVA-CACÉM
Telefone: (01) 4313477, dias úteis depois das 20.00

Em primeiro lugar gostaria de aqui deixar os meus agradecimentos ao *Rui Correia*, do Porto, cuja colaboração tornou possível mais este trabalho do *Strategic Boss*.

Gostaria de pedir imensa desculpa a todos os leitores pela qualidade dos mapas tácticos por mim enviados, em primeiro lugar, como me era praticamente impossível fazer um decalque recorri à fotocópia e, como os mapas originais eram coloridos, muitas partes do mapa sumiram! Por outro lado é impossível aos leitores distinguirem as ofensivas britânicas das ofensivas do Eixo, pois ambas aparecem a negro e, no mapa original, eram a preto e a verde-escuro! Espero que aceitem as minhas desculpas e que me compreendam!

No entanto, para remediar a situação, todos os leitores que pretendam esses mesmos mapas escrevam-me que eu tratarei de lhes enviar mapas a cores! Mais uma vez, peço desculpa a todos os leitores!

Gostaria apenas de fazer mais um reparo em relação a este trabalho. O pequeno desenho que aparece no canto inferior direito da folha em que um soldado de infantaria britânica atira uma granada anticarro contra uma auto-metralhadora PWZ III-N, alemã não foi feito por mim (quem me dera desenhar assim!), mas sim retirado de um livro de banda desenhada da colecção «Guerra»; achei que este desenho daria um certo dinamismo ao trabalho e por sua vez ao próprio jornal quando este for publicado.

Quanto ao Strategic Club ele vai de vento em popa, apesar do número reduzido de sócios (pouco mais de meia dúzia!), não sei o que se passa com algumas das pessoas que me escreveram uma ou duas vezes e a partir daí sumiram!, como o Rui ou o outro amigo de Almada, o Raul, escrevam!

Mas felizmente posso contar com um bom naipe de excelentes amigos (quase todos da região Norte do País!) todos eles interessados nas guerrinhas de mesa!

De qualquer das formas, renovo os meus pedidos de troca de correspondência para troca de ideias sobre estratégia/simulação, ou simplesmente por amizade (para mim esta é a razão mais importante!), escrevam!

Numa das vossas edições anteriores publicaram instrucções para *Fighter Pilot* (excelentes), que haviam sido enviados por um membro da força aéria nacional. Gostaria imenso de lhe poder escrever, mas infelizmente não foi publicada a sua morada e/ou telefone. Será que ele, ou aí d'«A Capital», me poderiam facultar o seu endereço? (Nós não, mas aqui fica o pedido — J. A.)

Desert Rats

Legendas dos mapas tácticos (extraídos de «Segunda Guerra Mundial», II volume, página 238, editado por «Selecções do Reader's Digest):

1 — *Março de 1941* — Partindo de El Agheila, a ofensiva de Rommel continua vitoriosamente por toda a Cirenaica. Tendo perdido Benghazi e Bardia, os ingleses vêem-se obrigados a evacuar a Líbia. Retiram-se para o Egipto, deixando uma guarnição britânica em Tobruk que suportará gloriosamente o cerco durante 8 meses. Em Abril de 1941 a frente fixa-se na fronteira egípcia.

2 — *Novembro de 1941* — Os ingleses retomam a ofensiva. Depois da vitória de Sidi Rezegh apoderam-se de Salum, Forte Capuzzo e Bardia. Duros combates precedem a libertação de Tobruk. Os alemães abandonaram Derna e Benghazi; tentam aferrar-se a Agebadia, mas um último assalto britânico obriga-os, em 11 de Janeiro de 1942 a regressar ao ponto de partida, El Agheila.

3 — *21 de Janeiro de 1942* — Rommel retoma a ofensiva para Tobruk com tropas recém-chegadas. Os aliados mantêm uma frente de Fevereiro a Junho entre Ain el Gazala e Bir Hakeim. Apesar da heróica resistência dos franceses de Koening em Bir Hakeim, Rommel lança-se sobre a linha de defesa aliada, recupera Tobruk e invade o Egipto. Mas as suas tropas, esgotadas, detêm-se em El Alamein.

4 — *23 de Outubro de 1942* — Montgommery passa ao ataque; depois de 10 dias de violentos combates, consegue uma vitória decisiva em El Alamein, que obriga Rommel a bater em retirada e a evacuar o Egipto e a Líbia. Os Aliados recuperam toda a Cirenaica. Em fins de Janeiro de 1943, os alemães refugiam-se na Tunísia, por detrás da linha Mareth («palco» de *Vulcan*!). A guerra do deserto terminou!

★

A acção de *Desert Rats* decorre no período correspondente ao início da campanha no Norte de África, durante a Segunda Guerra Mundial, desde a chegada do Afrika Korps na Primavera de 1941 até à sua derrota na batalha de El Alamein e a sua subsequente retirada da Líbia nos finais de 1942!

O jogo (excelente!) está dividido num total de 6 cenários, que representam o evoluir de todo o conflito:

1 — *Enter Rommel* — Este cenário cobre a primeira ofensiva do Afrika Korps. Tem uma duração de 32 «voltas», desde 31 de Março de 1941 até 30 de Abril de 1941. Para alcançar a vitória, no caso do Eixo, deve conquistar Tobruk, ou cortar a estrada que se dirige para lá; no caso do exército britânico evitar a todo o custo que tal aconteça.

2 — *Battleaxe* — Este é um cenário introdutório, que cobre a ofensiva britânica com o nome de código de «Battleaxe». Tem uma duração de 7 «voltas» desde 15 de Junho de 1941 até 21 de Junho de 1941. Para vencer, no caso do exército britânico, este deve aniquilar todas as unidades inimigas estacionadas na estrada que conduz a Tobruk; no caso do Eixo, evitar que tal aconteça.

3 — *Operation Crusader* — Este cobre a segunda maior ofensiva efectuada pelo exército britânico para libertar Tobruk. Cobre o período desde o início da ofensiva até à retirada do eixo para El Agheia. Este cenário tem uma duração de 45 «voltas» desde 18 de Novembro de 1941 até 1 de Janeiro de 1942. Para vencer, no caso do exército britânico, este deve desimpedir a estrada que conduz a Tobruk, ou infligir pesadas baixas nas forças do Eixo; no caso do Eixo, este deve manter o cerco a Tobruk e manter a sua posição até à fronteira egípcia!

4 — *The Battle of Gazala* — Este cobre o período correspondente ao início da batalha de Gazala até à detenção do avanço do Afrika Korps em El Alamein, tem uma duração de 39 «voltas», desde 26 de Maio de 1942 até 3 de Julho de 1942. Para vencer no caso do Eixo, devemos conquistar Tobruk e avançar tão longe quanto possível; no caso do exército britânico, devemos manter a todo o custo a nossa posição em Gazala, ou infligir pesadas baixas nas forças do Eixo.

5 — *El Alamein* — Este cenário cobre a derrota do Afrika Korps em El Alamein. Tem uma duração de 19 «voltas», desde 23 de Outubro de 1942 até 10 de Novembro de 1942. Para vencer, no caso do exército britânico, devemos avançar até à fronteira egípto/libanesa e infligir pesadas baixas ao inimigo; no cado do Eixo, devemos manter El Alamein a todo o custo!

6 — *The Desert War* — Este último cenário cobre toda a guerra do deserto desde o primeiro ataque de Rommel na Primavera de 1941 até à sua retirada de El Agheia nos finais de 1942. Este cenário tem uma duração de 624 «voltas»!, desde 31 de Março de 1941 até 14 de Dezembro de 1942. Para alcançar a vitória há que aniquilar todas as unidades inimigas, ou obrigá-las a retirar para além de El Agheia... Para conseguirem obter a vitória mais facilmente, consultem os mapas tácticos por mim enviados.

★

UNIDADES: As unidades britânicas aparecem a azul, as alemãs a negro e as italianas a magenta.

UNIT SYMBOLS (de cima para baixo):

1 — *Medium tanks* (tanques) — são bastante poderosos, quer contra outros tanques quer — principalmente contra esta — contra infantaria. No entanto são pouco eficazes quando utilizados contra unidades que se encontrem entrincheiradas. São vulneráveis a ataques efectuados por HQ, artilharia e unidades antitanque!

2 — *Light tanks* (tanques ligeiros) — basicamente, são idênticos aos «medium tanks», mas menos poderosos e mais vulneráveis. Mas em compensação são mais rápidos.

3 — *Infantry tanks* (tanques de infantaria) — são bastante lentos e pouco eficazes contra outros tanques, mas são particularmente eficazes quando usados contra infantaria. São muito difíceis de serem aniquilados em combate.

4 — *Recce* (autometralhadoras) — produzem poucos estragos em combate, e sofrem poucos também. São bastante rápidos. São óptimos para cortar retiradas ou linhas de abastecimento. No entanto, retiram normalmente quando atacados.

5 — *Motorised infantry* (infantaria motorizada) — não são particularmente poderosas quando atacam e, se entrincheiradas, são bastante vulneráveis a tanques. Podem, no entanto, fortificar as suas posições, tornando bastante difícil a sua aniquilação. São melhores do que os tanques, para atacar posições fortificadas ou entrincheiradas.

6 — *Foot infantry* (infantaria) — são similares à infantaria motorizada, mas movem-se mais lentamente.

7 — *Support groups* (grupos de apoio) — são uma mistura de infantaria e artilharia. São mais eficazes contra tanques do que as unidades de infantaria, mas são pouco eficazes contra infantaria.

8 — *Artillery* (artilhatia) — é bastante útil contra tanques mas vulnerável quando atacada por infantaria.

9 — *Anti-tank* (artilharia anti-tanque) — bastante eficaz contra tanques, mas somente contra estes. É vulnerável a ataques de infantaria.

10 — *HQ* (quartéis-generais) — representam não só unidades administrativas, mas também uma divisão de artilharia. Apesar de serem bastante eficazes contra tanques, devemos mantê-las fora de combate e sempre escoltadas por 2 unidades!

Uma *dica* — para atacar unidades isoladas use o conjunto de 3 unidades: *Medium tanks* mais *Infantry* e mais *Support groups* e derrotarão facilmente a unidade em causa!

11 — *Dug in unit* — unidade entrincheirada

12 — *Fortified unit* — unidade fortificada

13 — *Unidentified unit* — unidade não identificada.

★

As teclas (e as funções respectivas) que se podem utilizar são as seguintes:

M — MOVE, permite-nos movimentar uma unidade para uma determinada posição, para definir a posição pretendida utilizar as teclas do cursor e ENTER. Desde que definida uma posição a unidade não necessita de ser reconduzida, o que acontece no caso de o local pretendido não ser de imediato atingido.

A — ASSAULT, é um comando similar a M — MOVE, só que este permite-nos usar todo o potencial ofensivo da nossa unidade contra uma unidade inimiga. Tal como no comando M — MOVE, seleccionar unidade a atacar usando as teclas do cursor e ENTER.

H — HOLD, permite-nos manter a nossa posição actual. A unidade ficará automaticamente entrincheirada, o que lhe permite maior protecção e descanso (o que conduz a um aumento da *Efficiency*).

T — TRAVEL, permite-nos fazer com que as nossas unidades se desloquem pela estrada a uma velocidade de quatro vezes superior àquela que nos é oferecida pelo comando M — MOVE, mas, no entanto, a nossa unidade fica mais vulnerável a todo e qualquer tipo de ataque. O seu funcionamento é igual à de M — MOVE, mas o cursor tem de ser posicionado sobre a estrada.

P — GO TO PORT, uma unidade britânica pode ser transferida de Alexandria para Tobruk ou vice-versa. Esta ordem pode ser dada a qualquer unidade, desde que Tobruk esteja ocupada por uma unidade britânica.

F — FORTIFY, este comando permite-nos fazer com que uma unidade já entrincheirada fortifique a sua posição, escavando *fox-holis*, abrindo fossos anticarro, campos de minas, etc... Quanto mais tempo uma unidade se mantiver sob o efeito desta táctica, maior será o seu poder de resistência, o qual se perderá a partir do momento em que a unidade se mova.

D — DIVIDE, permite-nos dividir uma unidade em várias partes, podendo em seguida dar-lhes ordens distintas.

R — REPORT, dá-nos elementos sobre a actual situação da unidade em causa:

STR — força da unidade em homens ou tanques.

MPS — Indica a distância que a unidade pode percorrer por «volta» (n.º de quadrados). O terreno pode provocar diminuições de velocidade, nomeadamente terreno montanhoso, pântanos salgados, etc...

SUP — indica a quantidade de material bélico consumível ao dispor (munições, explosivos, etc...); quando aparecer um visto [√] indica que a unidade está pronta a receber mais material, tropas, tanques, etc...

MOR — moral das tropas. Quanto mais elevado ele for menos facilmente a unidade retira após combate.

EFF — nível de eficiência. Diminui após grandes percursos, longos combates, etc..., o que prejudica gravemente o rendimento da unidade.

FRT — indica-nos o número de dias em que uma unidade já esteve (e ainda está) em posição fortificada.

Juntamente com a indicação de SUP, aparecerá o número de substituições que se poderão fazer para substituir as perdas quer de homens quer de tanques!

• *Supply* — os abastecimentos representam em *Desert Rats* um papel bastante imporante! Estes podem ser obtidos quer nos *HQ* quer nos portos de abastecimento (Tobruk, Benghazi).

★

E pronto, por agora nada mais, o *Strategic Boss* enviará na próxima carta material idêntico para *Arnhem* e *Battle of Britain* («reprise»). Gostaria de aqui deixar (mais uma vez) presente os meus agradecimentos a *Rui Correia*, do Porto, pela sua colaboração (podem publicar este agradecimento!).

Todos os leitores que queiram saber mais pormenores sobre este ou sobre qualquer outro jogo (dentro da estratégia militar), é só escreverem!

Para finalizar gostaria de que se alguém conhecesse jogos de estratégia militar relacionados com os seguintes acontecimentos entrasse em contacto comigo:

1 — Desembarques em: Dieppe e na Sicília

2 — Batalha de Dunquerque

3 — Frente Leste (alemães-russos, «Inverno»)

4 — A queda das Filipinas (Batan, Corregidor)

5 — Bombardeamento de Pearl Harbour (todos aqueles, durante a Segunda Guerra Mundial)

6 — Vietname

7 — Guerra colonial (principalmente Angola)

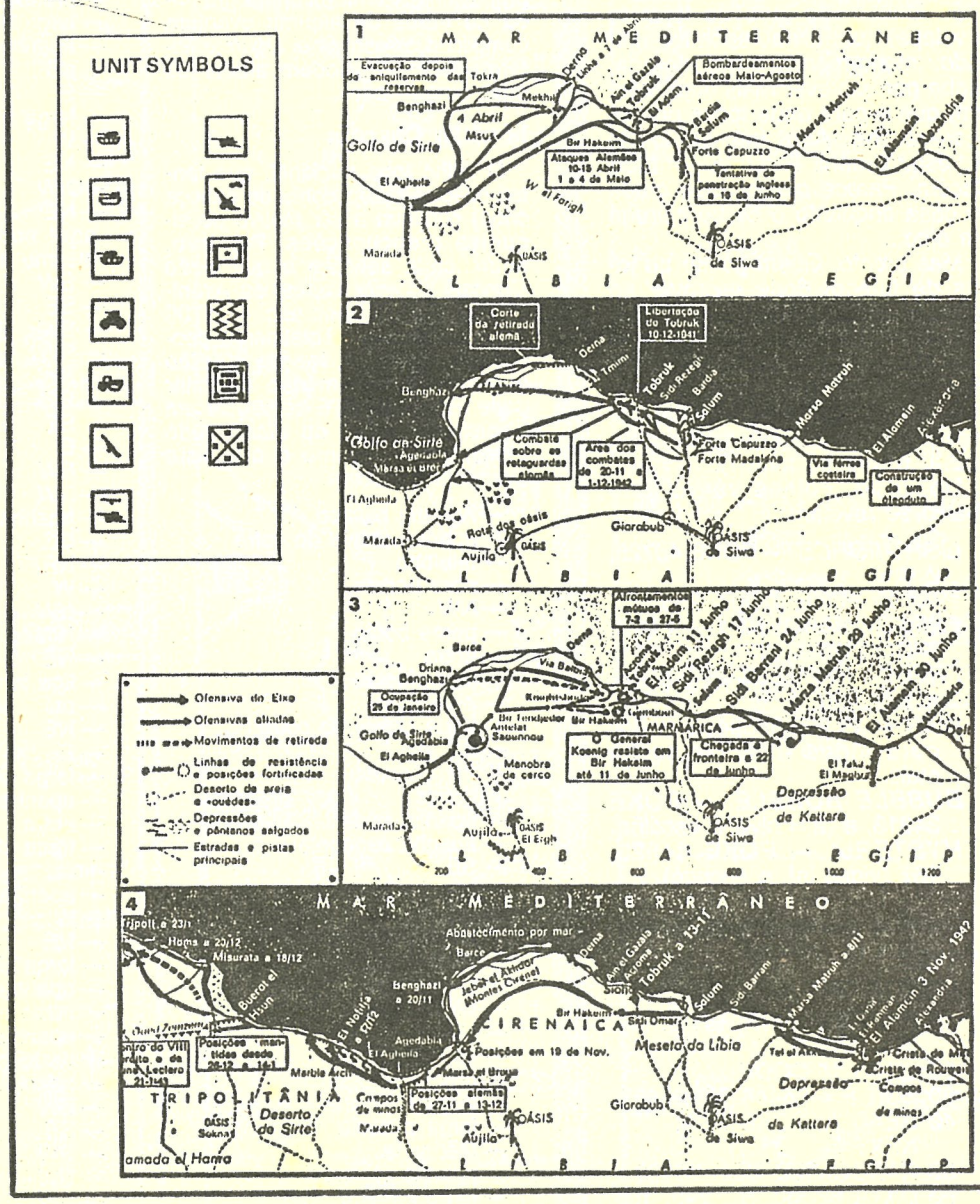
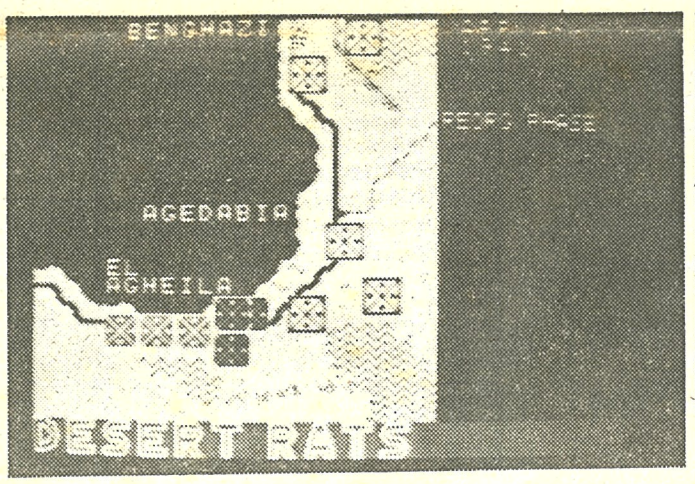
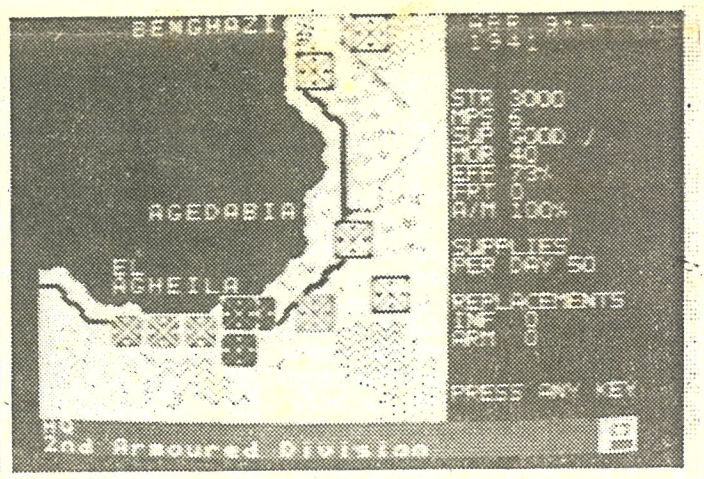
8 — Afganistão

9 — Crise dos mísseis em Cuba

10 — Guerra dos 6 dias

11 — Batalha de Midway (sem ser o *Battle of Midway*).

E é mesmo a hora do adeus!

© Pedro Manuel Pereira Mateus, 1988 "the Strategic Boss"
Mapas tácticos adaptados de «II Guerra Mundial» '88 editado por "Selecções do Reader's Digest", 1986

Desert-Rats